

9

かわいらしさとおぞましさ、 そして憂鬱のラブソディ シンガポール・マンガ家 FSc

大城房美

はじめに

マンガのグローバル化と共に、海外女性作家の活躍が注目を集めているが、シンガポール在住マンガ家 FSc (Foo Swee Chin、フー・スウィ・チン) もその 1 人である。1997 年から作家としての活動をはじめた FSc は、アメリカ、日本、台湾での出版、また自身の HP や pixiv などを通じたオンラインでの作品発表により、国境を越え海外に広いファン層を持つ。特にアメリカでは独立系出版社 SLG Publishing や Nekopress から作品を出しており、男女問わず人気がある。近年では、東南アジアと日本の要素をブレンドさせた「クリアボヤンス」を太田出版の Web コミックで発表するなど、グローカル¹な作家としても注目されている。

本エッセイでは、グローバル化によって活動の幅を拡げる FSc のハイブリッドな表現の魅力を、その独自の特徴であるかわいらしさとおぞましさという点から探ってみたい。

1 グローカルとは、グローバルとローカルの複合語。人種や国境を越えて世界共通に見られる現象が、地域の独自性も含んでいること。

1. かわいらしさとおぞましさ：「現実」と認識されえない「非現実」

まず FSc 作品には、かわいらしさとグロテスクなおぞましさをあわせ持つという特徴がある。このふたつの要素は、日本の少女マンガに通じるようなかわいらしさと、ホラーマンガ的おぞましさというようにそれぞれ独立したものである一方、ブレンディングとしても表現される。例えば、(図 1) に描かれる部屋には、ごちゃごちゃと本が置かれた本棚があるが、よく見るとそこには猫や骸骨や妖怪めいたものも並べられており、棚に足をかけた少女の頭には針が突き刺さり指には包帯が巻かれている。

かわいらしさとは一見不釣り合いなおぞましいものたち、ゾンビや妖怪、血を流す人形や骸骨が、内容とは関係ない作品の背景などの一部として、「自然と」収まっているのは、FSc の作品全体にみられる特徴でもある。読者は、FSc の繊細で微笑ましく、気高くかわいい世界に、そっと挿入された不自然で不条理な存在に「気づき」、愕然とするのである。

2. 多文化の視点から —— プラナカン (peranakan)

装飾美が織りなす緻密な描写は FSc 作品の特徴であり、叙情性豊かな日本の少女画や少女マンガをイメージさせるが、これは東南アジア的文化テイストにも繋がっていることは、ここで指摘しておくべきだろう。つまり「プラナカン文化」である。「プラナカン」とは 15 世紀後半からシンガポールやマレーシアにやってきた中国系移民の子孫のことで、東西交易の影響を強く受けた混合文化であり、その特徴である華麗な装飾と明るい彩色を FSc の表現のあちこちにみることができる²。

華麗で装飾性豊かな描き込みは、かわいらしさとおぞましさのなげない共存を可能にするとともに、さらに多文化性の表現に適している。ハイブリッドな要素は、シンガポール、日本、アメリカといった FSc のグローバルなスタンスから生じる。それは、日本語と英語両方を使い、擬音語や擬態語として背景に描き込む言語表現や、多文化を横断するクロスロード

2 FSc 自身は中国系 3 世（祖父母が中国の海南島出身）でプラナカンではないが、とても興味を持っているという。

的イメージ表現に活かされている。

(図2)は「森怪子」(2008)のAtticという少年である。彼は頭に植物のようなものをかぶっている。FScによれば、これは開発によって行き場をなくした自然「森魂」であるという³。エコロジーのテーマはしばしばFScの作品にみられるが、東南アジアが抱える森林伐採などの環境問題を意識させると同時に、平行して描き込まれる民族衣装や東南アジアの食べ物は、作品の舞台設定を特定の文化圏に限定しないFScの作品に、アジア的イメージを添える試みともいえよう。

最新作「クレアボヤンス」(図3)は、そのようなアジア的テイストがより活かされた作品である。「クレアボヤンス」は日本語と英語のバイリンガルで発表された。妖怪や自然に宿る精霊を透視する能力のある美しい少年ルールンが主人公である。物語はルールンの学校生活風景からはじまる。ルールンの美しさに思わず惹かれて携帯カメラで写真を撮ろうとする少女パイの行為などは、おなじみの日本での学校生活を連想させるが、多様な文化的テイストの共存により、作品は一つの文化圏に特定されることを拒んでいる。FScは意図的に多くのローカルな繋がりをこの作品に挿入している。「ベッドのシーツ」とパイが形容するルールンが腰から纏っている服はインドネシアの「サロン」であり、ルールンがおいしそうに食べる「カヤ・トースト」はFSc自身の文化である「海南」の食べ物である(注2を参照のこと)。ルールンの通学路にある大木には、シンガポールの獅子舞がモデルとなっている精霊が宿っており、同時にこの日本的な学校風景が日本でないことを示している。また、例えばタイの妖怪をモデルにしたというソング(図4)の登場もまた、ここがアジアであることを告げるが、ソングはそのタイの妖怪には備わっていない空を飛ぶ力を発揮する⁴。「クレアボヤンス」は、日本でもシンガポールでもないが、微妙にアジアで繋がっているどこか、という独自の空間を演出している⁵。

3 FScからのメールより。2014年1月26日付。

4 それぞれの「クレアボヤンス」における表現とアジアの繋がりは、FSc自身の指摘による。2014年1月から2月にかけてFScから取材。

5 「クレアボヤンス」は2011年4月から12月までウェブコミック『ぼこぼこ』(太田出版)

3. 人間社会からの疎外

装飾美に包み込まれた FSc の世界では、かわいらしさとおぞましさと
いう共存は、それぞれのキャラクターの内面にも深く根を下ろしている。
可憐なタッチで表現される FSc のキャラクターの多くは、先述した「ク
レアボヤンス」のルールンのような少女マンガ的な細身の美しい少年であ
るが、彼らは内面に不条理を抱え込んでいる。かわいらしさとおぞましさ
は、目に見える「現実」と目に見えない「非現実」とに分離され、その二
つの存在は、人間社会という物語性から、社会に認知されうる「現実」と
認知されない「非現実」という対立となる。つまり「非現実」の側にある
ものは、社会からの「疎外」や「差別」により、理解されない故に存在を
無視された見えない存在となり、FSc の作品世界では、憂鬱の意識へと強
く結びついてゆく。

社会における疎外というテーマを持つ作品としては、「憂鬱イカ宇宙人」
(2006) (図 5) は、最も分かりやすい例だろう。スケッチ集であるが、冒
頭に一つの物語が与えられている。地球外生物イカ宇宙人は、地球の美し
いその外見と裏腹に、人々の自分に対する無理解に心を痛めるが、人間に
とって彼は単なる食べ物であり、レストランで料理として出されてしま
う⁶。その英語タイトル“The melanchorhapsody of a space squid”にある“mel-
anchorhapsody”は、“melancholy”(憂鬱)と“rhapsody”(ラプソディ)を組
み合わせた言葉であるが、その組み合わせは、FSc が視覚的効果を考慮し、
文字を描画とみだてて躍動感が伝わるよう工夫したものだという⁷。その言
葉は、他者への無理解という残酷な内面を持つ地球とそれを理解しようと
必死に悩むイカ宇宙人という、交わることのないふたつの存在が織りなす

で日英のバイリンガルで連載された。現在は電子書籍として一卷にまとめられ、日本語版のみ配信されている。全 8 話。142 頁。FSc にはそれ以上の構想があったが、太田出版は打ち切りを決断し、結果「クレアボヤンス」は突然の結末を迎える。作者 FSc の構想 (3～4 巻) を十分に生かす形での再開が望まれる。

6 日本語版では、イカ宇宙人は「単なる食べ物」と書かれているが、英語版では、レストランで皿の上に盛られておいしく食べられてしまう、とある。(http://fscwasteland.net/manga/moss/)

7 FSc からのメールより。2014 年 1 月 20 日付。

ラプソディを意味している。あるいは憂鬱もラプソディも、地球にとって「非現実」の側にあり、悲しみの餌食となってしまうイカ宇宙人にあるのかもしれない。イカ宇宙人をおいしいと思うのは地球側で、「イカ」は食される側にある。地球人は、憂鬱に悩むイカという地球にはあり得ない存在を許容しないだけでなく、自分の習慣に従って食そうとする。宇宙人にとってはこれ以上ない狂気であろう。

もちろんこの物語は、地球側からみれば現実的な物語であり、正気以外の何物でもない。しかしイカ宇宙人は、憂鬱という内面の問題に加え、その実体（肉体）をも含めた危機に陥っている。さらに注目しておきたいのは、イカ宇宙人は、「地球」がもつ基準からは理解されない「非現実」的存在であり理解されない存在ではあるが、それは決して「無」ではないことである。「食食物」という視点は、「地球」からみたその存在を、皮肉的にコミカルに描き出す。つまり、現実から理解され得ない非現実は、別の側からみれば、「実体」を伴う認識可能なものとして表現される。しかしそれは果たして救いなのだろうか。

4. 想像と非現実とゾンビへの愛

ファンタジーはFSc独自の物語世界の基調であり、想像の実体性を問う有効な装置として使われている。つまりFScの物語は、「想像の世界」は現実には目に見えないが、人間が生み出すという観点からは存在するという認識を、ファンタジーに設定することによって、可視化した「現実」として捉えようと試みるのである。

例えば、2003年から現在までオンラインで連載している「muZz」は、その典型ともいえよう。ミューズとは、人間が想像したイメージたちが、人間（想像主）が死ぬか興味を失うかして現実に行き場を失ったあと、向かう場所である。主人公の少女ファーリーは、人間でありながら、この想像の世界へと入り込んでいる。

この物語では、人間からいったん生み出された「想像」は、人間にとって「現実」の一部ではないのか、その存在の証とはならないのか、という問題提起が繰り返される。人間の想像であり、またその「死」を経たもの

たちの姿は、さまざまに表現される。生と死をのりこえたミュージズにある「想像」は、まさに FSc が好んで描く妖怪やゾンビの存在に近いもので、「死」を介しても無に帰さない情熱を持って、己の存在を証明しようと躍起になっている。

「Die Quarry Proie (餌食のゲーム)」⁸(2008) という短編では、人間の想像と実在についての問題提起が「muZz」以上に辛辣に描かれている。プレイヤーがゲームの中に入り込み、ヴァーチャルな世界を体験できるという画期的なオンラインゲームを作成した3人は、気づくと自分たち自身がそのゲームの世界へ入り込んでしまっている。ハンターになるかその餌食となるか、という2つの役割しかないその世界で、彼らの役割は餌食となることだった。「die」はドイツ語の定冠詞、「quarry」は英語で、ゲーム、採石場、「proie」はフランス語で餌食を、それぞれ意味する言葉であり、複数の言語からなるこのタイトルは、生と死が錯綜する複雑で残酷な現実をイメージさせる。その世界は、キャラクターを人間として考えていない世界であり、餌食となるキャラクターは繰り返し殺され、死に続けるという運命を背負う。作成者たちは自分たちが創り出した想像の世界へ入り込み、自分たちがいかに無責任な創造主であるかということを感じるのである。

ゲームのなかのキャラクターとゲームの世界に取り込まれたクリエイターは次のような対話を交わす。

キャラ：ともかく、私を創り出してくれて感謝する

主人公：なぜ？ あなたに苦しいだけの人生しか与えなかった私を憎んでいるんじゃないの？

キャラ：痛み、痛みがなければ喜びは理解できなかっただろう

ゲームのクリエイターたちが結局もとの世界へ戻ることができないことを、最後のページに描かれる無人の部屋は伝えている（図6）。そこに

8 意味は日本語で「餌食のゲーム」だが、原題は複数の言語の組み合わせであり、FSc は子供向け作品をイメージさせるような韻を踏むように考案したという。FSc からのメールより。2014年2月22日付。

おかれたかわいい雑貨が伝えているのは、肯定の気持ちや感情ではなく、痛みを伴ったかわいらしさという「現実」である。

おわりに —— リアルとファンタジーの分かちがたい結びつき

FSc の作品には、必ず「かわいい」ものが描き添えられている。日本マンガ的デフォルメが施され、小さなアイコンのようなイメージで猫や鳥などの小動物が表現されている。しかしそれらにはおぞましいものが必ず伴っている。骸骨が混じっていたり、血を流していたり、包帯を巻いたりしているゾンビのイメージが施されている。暴力や痛みを含めて、生死に関わるイメージが、FSc 作品には溢れている。ファンタジー的背景を持つ FSc の作品ならではのイメージともいえるだろうが、可愛らしいキャラクターが白目をむいて、血を流している様を何の脈絡もない片隅に発見した読者にとって、それは軽い驚きと戦慄を引き起こす。これらのホラー的要素が FSc の作品のなかでもたらしているのは、「かわいい」への警鐘ともいえるかもしれない。

日本らしい「かわいらしさ」⁹は、小動物や若い女性を対象とする「弱者表象」であるに関わらず、つねに肯定的な要素を伴っており、それが特に海外の文脈からは、日本らしいと注目されている。しかし、つねにホラー的要素が共存する FSc のかわいらしさは、何ものにも人間的な不条理が宿ってことを示している。

必然的に共存するものとして描かれる「生」と「死」は、はっきりとした境界線を持たない。非現実的な要素は、死を介しても無に帰さない「在ること」への執着となり、「想像」は「実在」として位置づけられる。残酷に傷つけられるキャラクターや血を流す背景は、危機感を伝えるというよりも、人はどこか傷ついている、完璧ではない、というメッセージとなり、不条理がつねに存在する日常を実感させる。FSc が描く世界は、リ

9 「かわいい」という言葉は、日本独自の概念として海外の日本文化研究者から着目されていたが、21世紀初頭の海外における日本文化ブーム以降は、訳されることなく日本語のまま海外で使用されるようになり、アルファベットで“kawaii”と綴られる国際共通語となっている。

アルをベースとしたファンタジーである。「かわいい」ゾンビや骸骨は「死」を介した「存在」の証であり、その表現は「アジア」を彷彿とさせる一方で、特定の文化に属することを拒む FSc 独自のブレンドにより、どこにでもあるどこかという空間を私たちに垣間見させてくれる。

参考文献

“Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia,” edited by Fusami Ogi, Cheng Tju Lim and Jaqueline Berndt, in *International Journal of Comic Art* 2011 fall, Vol.13, No.2, 2011, pp. 1-199.

国際会議・シンポジウム

「平成 23 年度ワールドリポート 東アジアの若者はいま～日本のマンガ文化を中心に」における FSc によるパネル報告：「日本のマンガと私の国のマンガ文化」、主催：(財)アジア女性交流・研究フォーラム (KFAW)、協力：女性 MANGA 研究プロジェクト、2012 年 1 月 28 日、会場：北九州市立男女共同参画センタームーブ。

“Workshop with Female Manga Artists in Asia,” in *Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia* (第 2 回女性 MANGA 国際会議)、共催：女性 MANGA 研究プロジェクト、国際交流基金、シンガポール国立大学、2011 年 2 月 23 日、会場 シンガポール国立大学。

第 3 回女性 MANGA 国際会議「女性とマンガ：日本を越え、つながりゆく文化」(Women and Manga: Connecting with Cultures Beyond Japan)、共催：国際交流基金ベトナム日本文化交流センター、アジアンビート・福岡県、女性 MANGA 研究プロジェクト、協力：少女マンガパワープロジェクト、2012 年 3 月 21 日 -25 日、会場：国際交流基金ベトナム日本文化交流センター、ハノイ女性博物館。

“Workshop: Women Drawing Manga in Asia,” in *Women’s Manga in Asia: Glocalizing Different Cultures and Identities* (第 4 回女性 MANGA 国際会議)、共催：女性 MANGA 研究プロジェクト、シドニー大学、The Art Gallery of New South Wales、2013 年 1 月 23 日、会場：The Art Gallery of New South Wales。

シンポジウム「少女漫画「かわいい」の系譜」、共催：日本マンガ学会九州マンガ交流部会・女性 M A N G A 研究プロジェクト、2013 年 3 月 24 日、会場：北九州市漫画ミュージアム。

大城房美 (Prof. OGI Fusami, PhD) 日本生まれ、筑紫女学園大学文学部教授 / 海外で広く受容されているマンガ文化とジェンダーの関わりについて、特に「女性」作家・読者・表現を中心として探求中。専門は比較文化・比較文学、女性学 / 日本マンガ学会九州マンガ交流部会、女性 MANGA 研究プロジェクト代表を務める / 日本マンガ学会第 7 期理事 / “Women’s Manga Beyond Japan: Contemporary Comics as Cultural Crossroads in Asia,” (共編), International Journal of Comic of Art 2011 Fall, vol.13, no.2, pp. 1-199、『マンガは越境する』(共編著、世界思想社、2010) 大城房美、一木順、本浜秀彦編、“Beyond Shoujo, Blending Gender,” Comics Studies Reader (University of Minnesota Press, 2008)。



The books' Afternoon blues were broken by the doomed fools.

図1 「Mezze Tourettes メゼ・トゥレット」(2005~2012) ©FSc



図2 「Morikaiko 森怪子」(2008) ©FSc



図3 「Clairvoyance クレアボヤンス」(2012) ©FSc



図4 「Clairvoyance クレアボヤンス」(2012) ©FSc



図5 「The melanchorhaspody of a space squid 憂鬱イカ宇宙人」(2006) ©FSc



図6 「Die Quarry Proie 餌食のゲーム」(2008)
©FSc

図についての注：画像は全て FSc 本人から送付してもらったものである。
FSc による英語版・日本語版の作品一覧は、FSc の HP で公開されている。
<http://fscwasteland.net/manga/index.html>